

氏名	たかはし みつてる 高橋 光輝
学位の種類	博士(学術)
学位記番号	学術(情) 第25号
学位授与年月日	令和 3年 3月12日
学位授与の要件	学位規則第4条第2項該当
論文題目	コンテンツ産業と人材育成 ーデジタルコンテンツ分野における実践型教育の事例研究ー
論文審査委員	(主査) 東北大学教授 堀田龍也 東北大学教授 篠澤和久 東京工科大学教授 青木輝勝 東北大学准教授 窪 俊一

## 論文内容の要旨

### 序章

日本政府が掲げる「知的財産立国」の実現に向けて、コンテンツ産業市場を今後世界に向けて拡大させる必要がある。その為には、市場分析と産業構造、ビジネスモデルからなる現状と今後の発展のための課題の考察を官民が連携し、策定された政府による振興策として実施するという政策論だけでは不十分である。なぜなら、コンテンツ産業の源泉はコンテンツを創出するクリエイター、その価値を最大化するプロデューサーであり、コンテンツ産業市場の拡大には優秀なコンテンツ人材育成の創出なくして成長を実現することは不可能だからである。コンテンツ人材の育成を高等教育機関においてどのような教育課程、教員編成、教育環境で育成することが、結論として良質なヒットコンテンツを誕生させ、コンテンツ産業の市場への貢献に繋がるのか。本研究では、コンテンツ分野の教育は高等教育機関でどのように取り扱われるべきなのかについて、コンテンツ先進国であり、コンテンツ産業大国であるアメリカの大学の事例を元に、実際に行われている教育課程や、教育手法、教育環境などを実証的に解析することによって、コンテンツ分野の人事育成にとって効果的な教育方法を明らかにすることを目的とする。

### 第1章 コンテンツ産業の現状

日本が国家政策として掲げる「コンテンツ」という概念と、これまでの市場規模の遍歴を取り上げながら、今後の基幹産業となるべく行われてきたこれまでの政府によるコンテンツ関連政策を調査した。世界の国々では様々な施策が行われてきたが、これまで日本ではコンテンツ分野に対しての注目や国の産業政策はほとんど確認できなかった。本章では、長年注目されてこなかったコンテンツ産業に対しての実態を、市場規模のデータから明らかにし、日本が更なる成長を図るためには今後どのような施策を行う必要があるか、そしてその中にはどのような人材育成が必要であるのかを導出した。

### 第2章 コンテンツ教育の現状

コンテンツ教育の社会的注目度、日本の専門学校や大学におけるコンテンツ教育の歴史的考察、近年増加しているコンテンツ教育に関する大学の状況、同時にそれを取り巻く法科大学院をはじめとし

た課題を検討した。比較対象として、経済成長激しい隣接の韓国・中国のコンテンツ教育の実態、経済産業と連動した政府によるコンテンツ関連政策を調査した。目的は、これまで日本ではほとんど行われてこなかったコンテンツ教育の背景の分析と、それを後押しして増加したコンテンツ教育の政策、また、同様に海外でもコンテンツ教育の壁となる課題があった事実を明らかにし、今後日本ではどのようなコンテンツ教育を行っていけば良いのかを提言することである。隣接の韓国・中国の教育制度の違いを考察した上で、日本における今後のコンテンツ教育、すなわち教育機関の発展方法を検討した。

### 第3章 フィルム・スクールの誕生過程

コンテンツ教育の誕生はいつ、どこで、何の分野で、どの学校から行われたのかというコンテンツ教育の歴史的過程を調査した。現在でも学問対象として学術界で公に認知されていないコンテンツであるが、世界ではコンテンツ分野の高等教育機関が存在し、その精緻な教育への取り組みは、経緯、システムとも現在において大いに学ぶべきことが多い。コンテンツ教育の始まりはフィルム・スクールであったが、世界初のフィルム・スクールである南カリフォルニア大学と日本大学を取り上げ、教育内容や教員編成などを比較検討した。コンテンツ教育の高等教育史という観点から見れば、フィルム・スクールの誕生過程を分析する事は大きな学術貢献とも言える。さらに日本がコンテンツ教育の発展を遂げるためのヒントにもなり得る。

### 第4章 日米におけるフィルム・スクールの実践型教育の研究

本章では、現在の南カリフォルニア大学（以下 USC）の映画芸術学部、映画&テレビ制作学科と日本映画大学を調査した。目的は、大学で映画教育を行う上で、教育方針や教育プログラム、教員編成、教育環境の調査を通じてどのような教育が必要であるかを明らかにすることである。

近年、大学では産業界や企業と連携して行う実践型教育の有効性が証明され、全国的に数多く展開されている。こうした実践型教育を効果的に行うためには、実践知を有した実務家が教育を担うことが効果的であり、強い社会的要請もある。

USC は世界的に評価の高い映画教育を行っている。USC の卒業生を対象としたヒアリング調査を通じ、USC の映画教育は一般教養と実践を両輪として体系的な専門教育が行われており、特に経験学習に基づく実践型教育が効果的に機能していることが明らかとなった。さらに、入試倍率の高さから入学が困難とされている USC の映画&テレビ制作学科の入学試験の内容についても詳細に解説した。その入試方法は日本でほとんど知られていないが、今後の日本のフィルム・スクールにとって非常に有意義な内容となっている。

### 第5章 日米大学院におけるプロデューサー教育の研究

今後のコンテンツ産業の市場拡大に向けて、「制作企画、著作権処理、資金調達、配給、販売支援などを総合的にリードする中心的な人材」が、現状の日本においては圧倒的に不足しており、養成が喫緊の課題である。その人材こそが「プロデューサー」であり、本章ではそれに適した人材像を南カリフォルニア大学（以下 USC）の大学院における事例に基づいて、日本におけるプロデューサー養成に対する知見として考察した。

USC のフィルム・スクールは学士課程を含む複数のプログラムを有しているが、本章では大学院課程の「Peter Stark Producing Program」について論じた。USC は、「映画をプロデュースするうえ

で、必要な知識、技術を効率的に獲得」させる知識の体系化を構築しており、日本の大学院よりも先行している。

本章では、USC をベンチマークとして、現在日本で唯一プロデューサー養成機能を持つ専門職大学院であるデジタルハリウッド大学大学院と比較検討しつつ、プロデューサー教育の柱となる教員編成・教員評価や Faculty Development、カリキュラムの特質を明らかにした。比較から得られる結果として、日本におけるプロデューサー教育の必要性や大学院教育のあり方などについて論じた。また、日本における映画プロデューサー養成の専門職大学院として開校した映画専門大学院大学が閉校に至った背景も関係者にヒアリング調査を実施し分析した。

## 第6章 クリエイター・アーティスト養成型大学院の開設

プロデューサーと共にチームとしてクリエイティブ面の製作責任を担うクリエイター・アーティスト養成の大学院の事例調査を行った。

日本のコンテンツ分野におけるクリエイター教育は、各コンテンツ企業の労働源となる対象の専門学校、学部卒の若年層（20 歳から 22 歳の学生）が中心である。企業は若年層を採用対象として、現場での実務経験を重ねながらスキルアップさせ、主要な役割を担わせるという企業内教育のスタイルが定着している。もちろん、中には特例として大学院まで在学し、その後産業界への就職という道も全くないとはいききれないが「早期の現場経験が何よりの教育である」との企業側の志向はコンテンツ産業にかかわらずものづくり分野に幅広く浸透している。大学院の学位を取得した年齢層の人材をコンテンツ企業側はこれまでほぼ求めてこなかったと言って良い。大学院レベルの人材が必要とされたのは、クリエイティブを支えるデバイス側の理工系分野のコンピューター専攻の人材で広い意味での研究職である。

本章では、クリエイター・アーティスト養成の大学院として九州大学大学院と東京藝術大学大学院の教員編成やカリキュラムなどを取り上げながら、今後の大学院におけるクリエイター・アーティスト教育のあり方を考察することを目的とする。またその発展として、デザイン経営人材の育成にいち早く取り組んだ宝塚芸術大学大学院の事例を取り上げた。さらに近年設立された武蔵野美術大学や千葉工業大学などデザイン経営人材の教育は、コンテンツ産業の発展を含む我が国の知的財産立国にも通じるものであり、最終的にはクリエイター（デザイナー）教育の今後の展望を考察した。

## 第7章 デジタルコンテンツ学と実践系博士課程に関する考察

「デジタルコンテンツ学」については、伝統的な学問を研究する学術研究者から、学問分野として認められないという否定的な状況が大学における教育・研究の障壁となっている。しかしながら、デジタルコンテンツの市場規模が世界的に拡大し続けており、社会からデジタルコンテンツの制作やマネジメント等、様々な能力やセンスを持つ人材が求められている。こうしたデジタルコンテンツに関する専門的な知識を体系的に学び社会で活躍できる人材が必要不可欠である。従って、今まさにデジタルコンテンツ学の学術的成立が必要とされる。

本章では、デジタルコンテンツ学として認められるまでに必要な要件を提示し、未だ日本では設置されていない博士（デジタルコンテンツ学）を授与する上で適した教育課程を関連する既存大学の博士課程の事例から考察し、世界的な潮流である実践系博士過程の設置の現状も踏まえて、博士後期課程の構想を提示する。その上で、その博士後期課程を経て、日本において博士（デジタルコンテンツ学）の学位が授与され、デジタルコンテンツ学として認知されるまでの検証と考察を行った。

## 終章

今後、日本のデジタルコンテンツ関連の教育を行う大学は、プロデューサーに必要とされるノウハウ・知識を体系化させ、新規分野との融合や既存学問との統合等が必要と考えられる。その為には、伝統的な学問領域からの脱却も不可欠である。既存学問に縛られない、社会実践の中から積み上げられた、デジタルコンテンツをプロデュースする上で必要な知識、技術を効率的に獲得できる知識の体系化が必要である。

今こそ、日本がデジタルコンテンツのプロデューサー教育を大学が中心となって行うべきであり、その結果、世界における日本のデジタルコンテンツの真の存在価値を発揮する絶好の機会である。それが自ずと日本のコンテンツ産業の発展、国際的な評価を得られる良質なコンテンツ作品の制作に繋がると考えられる。

デジタルコンテンツ分野の特性を勘案すれば、博士（デジタルコンテンツ学）を授与する学位課程では、研究論文以外の実践的な活動も博士学位取得に際して評価対象とされるべきであるが、教育プログラム構築の際には、本論文で論じた各大学院の教育プログラムは大いに参考となるであろう。

最後に本論文が、日本が世界に誇るべきデジタルコンテンツの更なる海外展開、産業成長に必要な大学におけるデジタルコンテンツプロデューサーの育成とデジタルコンテンツが学問として認知される、いわゆる「デジタルコンテンツ学」の確立に向けた活動の起点となることを確信する。

## 論文審査結果の要旨

コンテンツ産業市場を今後拡大させる為には、コンテンツを創出するクリエイター、その価値を最大化するプロデューサーといったコンテンツ人材育成が必要である。本研究では、コンテンツ分野の教育は高等教育機関でどのように取り扱われるべきかについて、コンテンツ産業大国であるアメリカの大学の教育課程や教育手法、教育環境などを実証的に解析している。本論文は、コンテンツ分野の人材育成にとって効果的な教育方法を明らかにしており、全9章で構成されている。

序章は、研究の背景、先行研究、研究の目的で構成される。

第1章では、コンテンツ産業の実態を市場規模のデータから明らかにしている。また、日本の更なる成長のためには今後どのような施策を行い、どのような人材育成が必要であるのかを示している。

第2章では、日本において長年コンテンツ教育が高等教育機関に普及しなかった背景を分析している。また、韓国・中国のコンテンツ教育の実態を調査し、日本よりも遥かにコンテンツ教育の高等教育機関の数が多く、国家レベルで行われている事を示している。

第3章では、コンテンツ教育誕生の歴史的過程を調査している。コンテンツ教育の始まりはフィルム・スクールであり、世界初のフィルム・スクールである南カリフォルニア大学と日本大学の教育内容や教員編成などを比較分析している。その結果、両校共に産学協同のシステムを取り入れた教育が基盤となっている事を明らかにしている。

第4章では、南カリフォルニア大学と日本映画大学の教育方針や教育プログラム、教員編成、教育環境を調査している。映画教育は一般教養と実践を両輪として体系的な専門教育が行われており、特に経験学習に基づく実践型教育が効果的に機能している事を明らかにしている。

第5章では、南カリフォルニア大学大学院とデジタルハリウッド大学大学院とを比較調査している。その結果、実務家教員による実践型教育の有効性を示している。

第6章では、クリエイティブ面の製作責任を担うクリエイター・アーティスト養成の大学院を調査している。その結果、企業側は大学院生の受け入れに消極的であり、自主性に基づく自由な作品を制作する大学院生の趣向と企業側のニーズが相反している事を明らかにしている。

第7章では、デジタルコンテンツに関する専門的な知識を体系的に学び、社会で活躍できる人材が必要であり、その為には「デジタルコンテンツ学」の学術的成立が重要である事を示している。また「博士（デジタルコンテンツ学）」学位の成立について、これまでの学位の成立条件、日本の学校教育法や審査制度、教育課程、学位取得方法に基づいて検討し提案している。

終章は結論である。

本論文は日本におけるデジタルコンテンツに関わる人材育成のあり方を論じたものであり、教育学、経済学、社会学、コンテンツ学、メディア研究にとどまらず、公共政策論、政治学など多分野にまたがる極めて学際的研究であって、人間社会情報科学の発展に寄与するところが少なくない。よって本論文は博士（学術）の学位論文として合格と認める。